

Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo

Robinson Crusoe's Digital Doubles: Robinsonades in Video Games

Michał Kłosiński



Electronic version

URL: <https://journals.openedition.org/td/17810>

ISSN: 2545-2061

Publisher

The Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences

Printed version

Date of publication: 1 mars 2021

Number of pages: 320–334

ISSN: 0867-0633

Electronic reference

Michał Kłosiński, «Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo», *Teksty Drugie* [Online], 2 | 2021, Dostępny online od dnia: 05 août 2021, Ostatnio przedlądany w dniu 10 août 2021.
URL: <http://journals.openedition.org/td/17810>

Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo

Michał Kłosiński

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 2, S. 320–334

DOI: 10.18318/td.2021.2.19 | ORCID: 0000-0002-5169-5338

Cyfrowe robinsonady

W książce *Robinson Crusoe and his doubles* (2016) Arthur Blaim problematyzuje i określa gatunek literackiej robinsonady w kategoriach strukturalnych:

Robinsonadę rozumiemy tutaj jako gatunek literacki, w którym strukturalnie centralną pozycję zajmuje sekcja poświęcona bezludnej wyspie, przedstawiająca samotnego mężczyznę bądź samotną kobietę albo grupę ludzi wyizolowanych przez innych ludzi lub siły natury. Sekcja poświęcona bezludnej wyspie wprowadza zestaw połączonych wzajemnie motywów, które pojawiają się w każdej robinsonadzie w narzuconym porządku: wymuszona izolacja, początkowa desperacja, adaptacja w celu przetrwania, uwolnienie z izolacji lub dobrowolna akceptacja życia w samotności.¹

Michał Kłosiński – dr, adiunkt w INoLP UŚ. Członek: Association des Amis de Jean Baudrillard, Utopian Studies Society oraz The Society for Utopian Studies, uczestnik Paris Program in Critical Theory. Ostatnio opublikował: *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja – immersja – utopia* (2018). Obszar zainteresowań: studia nad utopiami, groznawstwo, teoria oraz filozofia literatury. Kontakt: klosin.m@gmail.com

1 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles. English robinsonade of the eighteenth century*, Peter Lang, Frankfurt am Main 2016, s. 8. Przekład

Mając na uwadze tę definicję, można od razu wskazać elementy, które ulegają remediacji² lub przekształceniu ze względu na specyfikę możliwości narracyjnych nowej formy ludzkiej, jaką stanowi gra cyfrowa. Niewątpliwie ważnym elementem wieloaspektowej narracji oryginalnej robinsonady jest autobiografia duchowa³, której próżno szukać w jej cyfrowych kontynuacjach. Jest to poważna zmiana wynikająca z charakterystyki ludzkiej gier wideo: Crusoe w narracji Defoe jest rozbitkiem, gracz natomiast bawi się w rozbitków. O ile zatem czytelnik zafascynowany prawdopodobieństwem historii Robinsona Crusoe⁴, czyli klasycznym chwytem powieści przygodowej, doświadcza tej historii jako opowieści o przemianie duchowej protagonisty lub parabolii, o tyle gracz w znacznie większym stopniu dzieli autobiografię kontrolowanego bohatera z własną tożsamością narracyjną⁵. Dzięki temu cyfrowa robinsonada w pełni realizuje funkcję dydaktyczną przypisywaną jej literackim pierwowzorom, stawia bowiem odbiorcę w pozycji Crusoe i wymusza na nim uruchomienie wiedzy i umiejętności właściwych racjonalnemu podmiotowi kultury Zachodu. Czyniąc to, cyfrowe robinsonady zastępują autobiografię duchową powieściowego bohatera, silnie związaną z konstruktem tożsamości narracyjnej rozbitka, wygodną do osadzenia i ucieleśnienia doświadczeń gracza pozycją awatara⁶. Tam, gdzie literacki pierwowzór wytwarza obraz Crusoe, gracz jest już w pozycji zapośredniczonych rozbitków czy – jak ujmuje to Blaim w tytule swojej rozprawy – jego dublerów. Ograniczenie aspektów religijnych właściwe kształtowaniu się gatunku literackiego⁷ w cyfrowych robinsonadach wiąże się ze znaczącym

własny. Wszystkie pozycje, w których nie podaję danych autora przekładu, tłumaczę samodzielnie.

- 2 J.D. Bolter, R. Grusin *Remediation. Understanding new media*, The MIT Press, Cambridge, MA 2000, s. 46.
- 3 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 64–68.
- 4 Tamże, s. 55–56.
- 5 P. Ricoeur *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chęłstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 248. Zob. również M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 63–65; T.Z. Majkowski *Języki grompieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2019, s. 105–107.
- 6 R. Klevjer *Enter the avatar: the phenomenology of prosthetic telepresence in computer games*, w: *The philosophy of computer games*, ed. by T. Fossheim, T.M. Larsen, J.R. Sageng, Springer, London–New York 2012, s. 13–14.
- 7 Tamże, s. 89, 116–117.

rozszerzeniem ekonomicznego charakteru rozgrywki. Jeśli zatem gracze przeżywają opowieść Crusoe jako parabolę, to odnajdują w niej raczej opowieść o przedsiębiorczości, zgodną z interpretacjami protagonisty Defoe jako mitu *homo oeconomicus*⁸, niż zapis przygody duchowej. Kolejne znaczące przesunięcie dotyczy problematyki prawdopodobieństwa narracji. W grach prawdopodobieństwo funkcjonuje w charakterze zestawu mechanik reprezentujących ekonomię bycia nastawioną na pragnienie, głód, temperaturę, choroby, pracę nad schronieniem etc. Klasyczne metatekstowe elementy narracji są w cyfrowych robinsonadach zbędne, faktyczności świata i opowieści – wzorem nowoczesnych i ponowoczesnych przemian gatunku – nie trzeba bowiem potwierdzać subtelą grą z czytelnikiem. W zamian cyfrowe robinsonady czynią czas spędzony na wyspie osiągnięciem gracza, wyznacznikiem jej lub jego skuteczności. W niektórych z nich, np. w typowym scenariuszu rozgrywki *The Forest* czy *Don't Starve*, gra wyświetla informację o przeżytych dniach jako informację o osiągnięciach graczy. Opowieść o przeżyciu zamienia się zatem strukturalnie w opowieść o życiu dobrym, skutecznym, umiejętnym, a co za tym idzie, w narrację potwierdzającą zdolność do przetrwania poza współczesnym graczowi kontekstem społecznym.

Jeśli zatem w planie fabularnym klasycznych narracji rozbitkowie wyruszają z bezpiecznej przestrzeni domu czy społeczeństwa i powracają do niej, to w cyfrowych robinsonadach nie ma potrzeby rozpoczynać przygody inaczej niż *in medias res*. Bezpieczną przystań, dom i społeczność stanowią dla graczy *de facto* przestrzenie, w których i z których prowadzą grę. Wedle Blaima etap przed wylądowaniem na wyspie charakteryzuje dążenie do transgresji granic, podczas gdy właściwy epizod na wyspie konstituują działania ustanawiające granice⁹. Ustanawianie granic można odczytywać jako podstawową czynność związaną z zamieszkiwaniem¹⁰, a w grach cyfrowych ma ono charakter konstytutywnego elementu wytwarzanej przez nie oikologii¹¹. Zamieszkiwanie uruchamia

8 Za Blaimem odsyłam zainteresowanych tym wątkiem do interpretacji Iana Watta oraz monografii pod redakcją Ulli Grapard i Gillian Hewitson. Zob. *Robinson Crusoe's economic man: a construction and deconstruction*, ed. by U. Grapard, G. Hewitson, Routledge, New York 2011; I. Watt *Narodziny powieści. Studia o Defoe'iem, Richardsonie i Fieldingu*, przeł. A. Kreczmar, PIW, Warszawa 1973.

9 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 108-109.

10 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 57.

11 K.M. Maj *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Druge” 2017 nr 3, s. 205-206.

w cyfrowych robinsonadach model binarnej opozycji natury i kultury, opisywany w ich literackich pierwowzorach¹², z tą jednak różnicą, że gry często czynią z budowania cel sam w sobie. W ten sposób uruchamiają i wysuwają na pierwszy plan utopijny aspekt robinsonad¹³, zachęcają bowiem do utopijnej architektury, czyli planowania alternatywnych przestrzeni społecznych spełniających fantazję o lepszym świecie¹⁴. Cyfrowe robinsonady doskonale realizują również suspens, który polega na tym, że przeżycie bohatera nie jest w nich pewne¹⁵. Wynikające z tej niepewności napięcie jest w cyfrowych robinsonadach stawką rozgrywki i konstituuje teleologię gry oraz jej wieloaspektową immersję¹⁶, stanowi jednocześnie o ich przynależności do szerszej kategorii gier o przetrwanie (ang. *survival games*)¹⁷, które mogą przybierać formę kooperacyjnych strzelanek (*Left for Dead 2*), strategii czasu rzeczywistego (*Frostpunk*) czy *tower defence* (*Orks Must Die!*). Elementy i mechaniki survivalowe odnajdujemy również w grach RPG (*Fallout 4*), seriach przygodowych (*The Rise of the Tomb Raider*), czy *battle royale* (*Fortnite*). Cyfrowe robinsonady cechowałaby zatem szczególna teleologia rozgrywki, spajająca mechaniki przetrwania z eksploracją i kolonizacją odizolowanej od znanego świata i ograniczonej przestrzeni. Nieprzypadkowo zatem jednym z najistotniejszych dyskursów dających wgląd w problematykę cyfrowych robinsonad będzie postkolonializm, który zdobywa coraz większą popularność w badaniach groźnawczych¹⁸. W tym duchu używa pojęcia cyfrowych robinsonad Robert Baumgartner, wskazując na brak, niedobór czy niedostatek (ang. *scarcity*) jako podstawową siłę napędzającą działania literackiego pierwowzoru i jego cyfrowych rekonstrukcji¹⁹. Brak stanowi bowiem podstawowy lęk

12 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 151-153.

13 Tamże, s. 146.

14 R. Levitas *Utopia as method: the imaginary reconstitution of society*, Palgrave Macmillan, New York 2013, s. 197.

15 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 114.

16 P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków, 2016, s. 51. Por. także G. Calleja *In-Game: from immersion to incorporation*, The MIT Press, London 2011, s. 43-44.

17 R. Baumgartner „Main Objective: Don't Starve”: representations of scarcity in virtual worlds, „RCC Perspectives” 2015 no. 2, s. 49.

18 Zob. S. Mukherjee *Videogames and postcolonialism. Empire plays back*, Palgrave Macmillan, New York 2017; S. Mukherjee, E.L. Hammar *Introduction to the special issue on postcolonial perspectives in game studies*, „Open Library of Humanities” 2018 vol. 4, no. 2.

19 R. Baumgartner „Main Objective: Don't Starve”, s. 51.

rozwiniętych społeczeństw kapitalistycznych, których aksjologia opiera się na binarnej opozycji dostatku i ubóstwa. Cyfrowe robinsonady będą zatem stanowić przykład narracji o walce z niedostatkiem i ubóstwem, a istotą rozgrywki będzie nie tyle przetrwanie, ile akumulacja kapitału. Schematem tożsamości narracyjnej rządził będzie natomiast fallogocentryczny wzorzec kolonizatora, który czyni sobie ziemię poddaną dzięki technice i racjonalności. Podobny kierunek lektury „symulowanych robinsonad” przedstawia analiza porównawcza *Robinsona Crusoe* i gry *Minecraft* pióra Phillipa Lobo. Badacz pokazuje, że współczesne odczytania gry jako robinsonady²⁰ akcentują (często krytycznie) ten sam pedagogiczny charakter opowieści o przygodach rozbitka, który komentował Jean-Jacques Rousseau, widząc w niej godną do naśladowania zabawę, kształtującą autonomię, chęć do działania oraz kreatywność²¹. Edukacyjny aspekt robinsonad stanowi ważny element ich uznania i popularności, co podkreśla Blaim, przywołując również lekturowe wnioski Marii Edgeworth, Coleridge’a i Lamba²². Cyfrowa robinsonada stanowiłaby zatem przedłużenie oświeceniowego projektu pedagogicznego, dlatego Lobo kładzie nacisk na oczyszczenie postaci gracza z wszelkich cech osobowych, co czyni z niego „hiper-Robinsona”²³, czyli indywiduum wrzucone w schemat konieczności przetrwania, całkowicie otwarte na motywacje grających. Owey ekspresji podmiotowości sprzyja struktura pracy, wytwarzania przedmiotów, czasowości²⁴ czy realistycznego świata, który jest światem do zamieszkania. Lobo wskazuje zatem na trzy podstawowe cechy przestrzeni nieskrępowanej podmiotowości: „nadmiar, opór oraz przygodność”²⁵. Ostatnim ogniwem spajającym literacki pierwowzór oraz cyfrową robinsonadę jest transformacja złąknionego, przerażonego i osamotnionego z początku rozbitka w suwerena zarządzającego przestrzenią natury, nowoczesny podmiot wiedzy i władzy²⁶. Ta lektura, silnie zainspirowana w tekście Lobo

20 J. Nguyen *Minecraft and the building blocks of creative individuality*, „Configurations” 2016 vol. 24, no. 4, s. 473-484; D. Dooghan *Digital conquerors: Minecraft and the apologetics of neoliberalism*, „Games and Culture” 2016 no. 1, s. 1-20.

21 P. Lobo *Novel subjects: Robinson Crusoe & Minecraft and the production of sovereign selfhood*, „Game Studies” 2019, no. 19 (1), s. 3-4.

22 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 32-33.

23 P. Lobo *Novel subjects*, s. 5.

24 Tamże, s. 5-6.

25 Tamże, s. 7.

26 Tamże, s. 8-11.

refleksją Jacques'a Derridy, otwiera problematykę relacji z innym, widmonologii i ambiwalencji związanej z pozycją bohatera i gracza, jaką projektują klasyczne i cyfrowe robinsonady, przez co ukazuje powtórzenie kolonialnego neoliberalnego wzorca, tak silnie ukonstytuowanego współcześnie w grach imperium²⁷. Daniel Doogan dostrzega w tym wzorcu neoliberalną utopię²⁸, my natomiast odczytujemy idealizację²⁹ ekonomicznych mitologii neoliberalizmu oraz powrót do pedagogiki indywidualizmu jako symptomy retrotopijnej nostalgii³⁰, której charakterystycznym rysem jest eskapistyczne poszukiwanie fantazmatu idealnej wspólnoty, praw i obyczajów w przeszłości. Jednocześnie, jak pokazuje Ian Kinane, sam topos wyspy jest znaczący dla całego systemu zachodniej ideologii i wyobraźni kulturowej, których wyrazem są literackie oraz filmowe robinsonady³¹, wytwarza on bowiem geopoetycką przestrzeń umożliwiającą eksperymentowanie z podmiotowością, aksjologią, świadomością czy historią.

W stronę nowej ontologii wyspy

Czy jednak cyfrowe robinsonady są skazane na reprodukcję i kontynuowanie jednego retrotopijnego zestawu idei? Czy możliwa jest alternatywna interpretacja sytuacji podmiotu w relacji do świata, innego i fatalnego wzorca

27 D. Dooghan *Digital conquerors*, s. 16. Zob. również: N. Dyer-Witheford, G. de Peuter *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. K. Abriszewski, P. Gąska, A. Zabielski, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, 2019, s. 47-48.

28 D. Dooghan *Digital conquerors*, s. 2-3 i 11. Użycie pojęcia utopii do opisu gry *Minecraft* jest problematyczne ze względu na to, że w grze nie został przedstawiony alternatywny system społeczny, jest ona zatem pozbawiona podstawowego w myśl klasycznych definicji utopii rdzenia problemowego. Por. M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo*, s. 164-165. W przeciwieństwie do Doogana i w zgodzie z cytowanym przezeń Fredrikiem Jamesonem można natomiast mówić o impulsie utopijnym czy utopijności, która uwidacznia się w ramach prowadzonej przez Doogana analizy mechanik rozgrywk.

29 D. Dooghan *Digital conquerors*, s. 8.

30 Z. Bauman *Retrotopia. Jak rzędził nami przeszłość*, przeł. K. Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 11.

31 I. Kinane *Theorising literary islands. The island trope in contemporary robinsonade narratives*, Rowman & Littlefield International, London-New York 2017, s. 51-52, 213. Opracowanie Kinane'a stanowi dla mnie pomost między refleksją literaturoznawczą oraz filmoznawczą a proponowanymi w niniejszym tekście ujęciem groznawczym. Zainteresowanych refleksją nad filmowymi remediacjami robinsonad odsyłam do tego opracowania.

kolonialnej supremacji fallogocentryzmu³²? To pytanie wynika z przekonania, że możliwe jest subwersywne odczytanie pozycji zajmowanej przez graczy w cyfrowych robinsonadach, sięgające do wywrotowych narracji, jakie oferują. Jak wskazuje Mukherjee, „gry cyfrowe odzwierciedlają z jednej strony fascynację stereotypami kolonialnymi i orientalistycznymi, z drugiej natomiast opór wobec podobnych «umocowań» oraz łączenie się wielu hybrydycznych tożsamości”³³. Druga część tekstu dotyczy zatem możliwych punktów oporu wobec kolonialnego stereotypu leżącego u podstaw cyfrowych robinsonad oraz poszukiwania alternatywnej lektury wynikającej z remediacji klasycznego wzorca literackiego.

Jednym z podstawowych mechanizmów podlegających subwersji zarówno w grach, jak i literaturze jest – paradoksalnie – model ekonomii liberalnej. Ten paradoks wynika z faktu, że robinsonady stanowią narracje o ponownym konstruowaniu cywilizacji, w którym zostaje ona oczyszczona z błędów przeszłości, ideologii itp.³⁴ W punkcie zerowym i literackich, i cyfrowych robinsonad ich protagoniści zostają pozbawieni strukturalnych wyznaczników aksjologii świata, z którego pochodzą: władzy, bogactwa czy pozycji społecznej³⁵. Blaim pokazuje, że owo inicjalne sprowadzenie sytuacji podmiotu do absolutnego pragmatyzmu związanego z przedmiotami i narzędziami jest w tych narracjach o wiele istotniejsze od momentu, gdy możliwe staje się zapewnienie sobie komfortu życia. W tym sensie niedobór, brak, niedostatek, o których pisał Baumgartner, można interpretować w kategoriach eksperymentu społecznego dotyczącego wartości kapitalistycznych i marzenia o ich usunięciu. W interpretacji Blaima ważny wątek w klasycznych robinsonadach stanowi bowiem relatywizacja znaków-przedmiotów czy ogólnych ekwiwalentów, takich jak złoto, pieniądze bądź inne oznaki wartości³⁶. To zaburzenie

32 D. Dooghan *Digital conquerors*, s. 11-12.

33 S. Mukherjee *Videogames and postcolonialism*, s. 71.

34 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 164.

35 Blaim pisze: „Umieszczenie protagonisty w odizolowanym środowisku przywraca ważność najbardziej fundamentalnych ludzkich potrzeb zaciemnianych w cywilizowanym świecie przez dążenie do władzy, bogactwa i pozycji społecznej. Pozbawiony/na wszystkiego, co niepotrzebne, luksusowe i konwencjonalne, zmagają się z prawdziwie podstawowymi potrzebami, jak jedzenie, picie czy poszukiwanie schronienia”, tamże, s. 165. Por. także fragment na s. 168.

36 Tamże, s. 166. Na ten temat pisał również Kinane, który twierdzi, że wyspa wywołuje zawieszenie aksjologii świata cywilizowanego, a rozbitkowie żyją w stanie ciągłej teraźniejszości. Por. I. Kinane *Theorising literary islands*, s. 92-93.

systemu wartości właściwe klasycznym robinsonadom zostaje powtórzone w ich cyfrowych odpowiednikach: w *Don't Starve* złoto służy jedynie do ulepszenia łopaty, kilofów i zwykłych narzędzi wydobywczych, w *The Forest* do konstrukcji materiałów wybuchowych używa się monet, natomiast w grze *Minecraft* ogólnym ekwiwalentem są szmaragdy, które konstruuja ekonomię świata, kiedy gracze zadbali już o przetrwanie i spotykają lokalne cywilizacje. Blaim celnie zauważa zatem:

Przeto fascynacja Crusoe i innych rozbitków przedmiotami materialnymi (odzwierciedlona w długiej liście narzędzi i dóbr zabranych z wraku) niekoniecznie stanowi przykład ludzkiego pragnienia, by gromadzić własność na modłę kapitalistyczną, ale wskazuje na zmianę w hierarchii wartości.³⁷

Teza Blaima pozwala na ponowne przemyślenie retrotopijnego charakteru owego właściwego robinsonadom oczyszczenia pola kulturowego. Jeżeli cyfrowe robinsonady nie wprowadzają podstawowej dla kapitalizmu, ogarniającej wszystko więzi ekonomicznej, wyrażanej za pomocą ogólnych ekwiwalentów, to być może zamiast go afirmować, są wobec niego subwersywne? Pod płaszczykiem cyfrowych robinsonad ujawniałoby się zatem ponowne odkrycie przedmiotowości otaczających nas przedmiotów. Czy robinsonady nie są właściwie przygodami, opowieściami, wydarzeniami, które przywracają nam wiarę w przedmioty, w naszą bezwzględną od nich zależność, a także ich absolutną autonomię? Fascynację przedmiotami materialnymi można nazywać fetysyzmem przedmiotowym, doszukując się w nim ideologii neoliberalnej. Można wszakże spojrzeć na robinsonady jak na narracje o przedmiotach w potrzasku, wyrwanych z kręgu znaczeń, które je definiowały. Możliwe jest zatem odczytywanie impulsu utopijnego³⁸ w wyzerowaniu relacji z przedmiotami czy narzędziami, a jednocześnie w obnażeniu zasadniczej wspólnoty pomiędzy podmiotem a przedmiotami, które nagle dzielą wspólny los na wyspie, odizolowane od właściwego im układu, relacji i hierarchii. Być może idąc śladami ontologii zwróconej ku przedmiotom³⁹, należy postawić tezę,

37 A. Blaim *Robinson Crusoe and his doubles*, s. 166-167.

38 F. Jameson *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011, s. 4-5.

39 G. Harman *Object-oriented ontology: a new theory of everything*, Pelican, London 2017, s. 53. W tekście posługuję się przekładem „ontologia zwrócona ku przedmiotom”, stosowanym

że zaburzające trwałe hierarchie wartości cyfrowe robinsonady wyrażają nostalgię za przedmiotowością przedmiotów. Wszak istotą cyfrowych robinsonad jest potęgowanie więzi między ciałem rozbitka a rzeczami. Izolacja, konieczność przetrwania oraz pozbawienie udogodnień technologicznych powodują rekonfigurację relacji podmiot–przedmiot, przywracając pewien symbiotyczny porządek pomiędzy człowiekiem i nie-człowiekiem⁴⁰. Jest to sprzeczne z implikowanymi przez badaczy imperialnymi teleologiami omawianych gier. Budowa schronienia, poszukiwanie pożywienia, zbieranie zasobów w celu zwiększenia możliwości przetrwania są w równej mierze właściwe kolonizatorom jak kolonizowanym. W tej perspektywie właściwe byłoby raczej uznanie gracza za niemile widziany przedmiot, ciało obce, bakcyl zagrażający spójności świata wyspy, a nie za kolonizatora widzącego w świecie wyspy zasoby do eksploatacji i odbudowy imperium wedle znanej i uwewnętrznionej formuły. Cyfrowe robinsonady wyprowadzają swoją ludyczność z prostego założenia: przetrwanie wyraża miarę skuteczności poczynąń gracza, a jego warunkiem jest umiejętne odnalezienie bezpiecznego miejsca w ambiwalentnym świecie, który stawia opór. Dochodzimy w ten sposób do istotnego problemu przedmiotowości w cyfrowych robinsonadach. Przedmioty stawiają opór, wprawiają w osłupienie poznawcze, stają na drodze i rzucają wyzwanie, a zarazem, w trybie metaforycznym: mówią do nas, wzywają, przyciągają, wiodą na manowce, są przyjaciółmi w trudnych czasach, ratują życie, ujawniają się i wycofują ze świata⁴¹.

Przedstawiona perspektywa spojrzenia na przedmioty pozwala również ponownie przemyśleć figurę obcego, innego jako potwora, który zostaje wyznaczony przez kolonizujące imperium i jest przez nie metodycznie zwalczany⁴². W tym duchu interpretują wykluczenie systemowe rodzimych mieszkańców wysp Lobo, Baumgartner, Nguyen i Dooghan, potwierdzając przypuszczenia dotyczące konstruowanej w narracjach imperialnych binarnej opozycji między racjonalnym, etycznym najeźdźcą a przerażającym, potwornym i pozbawionym komplementarnego systemu wartości obcym.

w polskim przekładzie wydania *Traktatu o przedmiotach* Harmana. Zob. S. Wróbel *Otchłań przedmiotu, o filozofii, która nie jest już strażniczką bytu*, w: G. Harman *Traktat o przedmiotach*, przeł. M. Rychter, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013, s. XXIV.

40 A. Marzec „Jesteśmy połączonym z sobą światem” – Timothy Morton i widmo innej wspólnoty, „Teksty Drugie” 2018 nr 2, s. 93.

41 G. Harman *Traktat o przedmiotach*, s. 55–57.

42 S. Mukherjee *Videogames and postcolonialism*, s. 55–56.

Próba zdystansowania się wobec lektury postkolonialnej, dopatrującej się w cyfrowych robinsonadach podręcznika praktyk imperialnych, wynika z przekonania, że zmiana optyki może doprowadzić do ponownego ich sprobлемatyzowania. Dotychczasowe badania wyraźnie łączą przetrwanie z kolonizacją, a budowanie świata rozbitka i dokonywane w nim interwencje czytają paradygmatycznie, w charakterze alegorii, metonimii lub metafory podboju. Krytyka ekonomicznego spojrzenia na świat jako zbiór zasobów do eksploatacji jest w tych lekturach tak silna, że stanowisko polemiczne wydaje się wręcz niemożliwe. Jakkolwiek fascynująca byłaby krytyka wytworzona w tym paradygmacie, jej ponawiane zastosowania redukują cyfrowe robinsonady do roli nośników ideologii imperium. Znaczące jest to, że omawiane gry stawiają graczy nie tylko w pozycji rozbitków, ale przede wszystkim w pozycji zwierzyny łownej. W *Don't Starve* polują na nas regularnie sfora ogarów oraz potwory, w *The Forest* grupa kanibali, w *Minecraftie* creepery i nieumarli, w *Ark: Survival Evolved* dinozaury. Światy w cyfrowych robinsonadach są z założenia spójne w jednym – podejmują próby zwalczania intruza, jakim w ich obrębie jest postać kontrolowana przez gracza. Bohater cyfrowej robinsonady stanowi przedmiot uruchamiający system obronny świata, w którym się znalazł. Przypomina wirusa, przeciw któremu ów system obronny wysyła agentów immunizacji, zwiększając swoją odporność przez generowanie przeciwników. Cyfrowe robinsonady można zatem odczytywać jako biopolityczną alegorię, w takim znaczeniu, w jakim Roberto Esposito charakteryzuje problem biopolityki, biowładzy i tanatopolityki w kategoriach immunizacji⁴³.

Zmiana hierarchii wartości, o której pisał Blaim, w cyfrowych robinsonadach ściśle wiąże się z koniecznością zatroskania graczy o życie bohatera. Owo zatroskanie przybiera formę poszukiwania ratunku i zbawienia w przedmiotach, w narzędziach służących do: zamieszkania, polowania czy utrzymania zdrowia. Przetrwanie osiąga się zatem przez opanowanie umiejętności wytwarzania i używania przedmiotów stosowanych wedle logiki immunizacji (widocznej w konieczności konstruowania kolejnych barier, takich jak mury, ubranie, uzbrojenie, leki). Podstawowa mechanika konstytutywna dla cyfrowych robinsonad polega na kombinowaniu przedmiotów ze sobą. W ten sposób dochodzimy do właściwej graniu w robinsonady teleologii, czy raczej do tego, co stanowi o ludyczności gry w Robinsona Crusoe. O ile

43 R. Esposito *Bios. Biopolitics and philosophy*, transl. T. Campbell, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2008, s. 46. Zob. również M. Ratajczak *Poza paradygmat immunizacji: biopolityka w projekcie filozoficznym Roberta Esposito*, „Praktyka Teoretyczna” 2011 nr 2/3, s. 175–177.

literackie pierwowzory oddają zatroskanie bycia poprzez opowieść o dziejach rozbitków i przygodach związanych z koniecznością przetrwania, o tyle ich grove remediacje na pierwszym planie stawiają konfigurowanie i rekonfigurowanie relacji między przedmiotami. To właśnie w gestach, działaniach i relacjach, na jakie pozwala retoryka proceduralna – „gry tworzą abstrakcyjne reprezentacje precyzyjnych jednostek ludzkiego doświadczenia”⁴⁴ – w każdej z cyfrowych robinsonad realizuje się właściwy im schemat kolonizacji oparty na pragmatycznym zawłaszczeniu tego, co obecne w świecie. Retoryka kolonizacji musi zatem w grach o przetrwanie wynikać z pragmatycznego⁴⁵, tj. narzędziowego (*Zuhandenheit*) potraktowania tego, co jest na wyspie, a w konsekwencji – całej wyspy jako takiej. Wyspa czy inne miejsce izolacji stanowi więc narzędzie lub – posługując się słownikiem Harmana – przedmiot (*object*), co oznacza, że sama w sobie jest możliwością działania: „Narzędzie nie jest efektywne, «bo ludzie go używają»; przeciwnie, tylko wtedy można go użyć, jeśli jest zdolne do działania, do zadania jakiegoś ciosu rzeczywistości. W skrócie, narzędzie nie podlega «użyciu» – ono jest”⁴⁶. Dlatego też odkrycie, że cyfrowe robinsonady powtarzają jedynie imperialne spojrzenie na świat jako zasób do eksploatacji, należy uzupełnić o spostrzeżenie, że zarówno wyspa, jak i wszystkie składające się na nią przedmioty mają podwójny wymiar bycia: obecność (*Vorhandenheit*) i poręczność (*Zuhandenheit*)⁴⁷. Wyspa działa podobnie, jak działają wszystkie przedmioty w grze dostępne w tej czy innej postaci, stanowi bowiem urządzenie, układ. Dopiero przyjęta za Harmanem optyka pozwala ujawnić nową perspektywę proponowaną przez

44 I. Bogost *Unit operations: an approach to videogame criticism*, The MIT Press, Cambridge, MA 2006, s. 114. Na temat retoryki proceduralnej Bogosta zob. P. Sterczewski *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012 nr 6, s. 213–216.

45 Podzielam tutaj przekonanie Harmana, że w filozoficznym ujęciu Heideggera *pragmata* służą teorii narzędzi jako takich, nie pragmatyzmowi: „Analiza Heideggera w żadnym wypadku nie prowadzi do «filozofii praktycznej». W najlepszym przypadku możemy mówić o filozofii *pragmatycznej*: nie jakimś pragmatyzmie, ale teorii dotyczącej *pragmata*, czyli samych narzędzi”. G. Harman *Tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago–La Salle 2002, s. 20.

46 Tamże, s. 20.

47 Tamże, s. 31–32, 36. Por.: „Tego rodzaju byty są uwikłane w globalny dualizm pomiędzy «poręcznością» a «obecnością» nie mniej niż drewniane czy metalowe sprzęty. I choć Heidegger temu przeczy, nawet ludzkie *Dasein* istnieje na oba te sposoby”. G. Harman *Traktat o przedmiotach*, s. 58.

cyfrowe robinsonady. Oto bowiem na plan pierwszy wychodzi nie Crusoe, ale wyspa jako przedmiot zdolny do oddziaływania i wytwarzania rozbitka. To nie gracze czynią z przedmiotów narzędzia, lecz to one uobecniają się i wytwarzają znaczenia. To w końcu wyspa kolonizuje rozbitka, wytwarzając relacje pomiędzy przedmiotami i wymuszając dostosowanie się do nich oraz totalności świata.

Cyfrowe robinsonady wrzucają zatem graczy w światy uzależniające poczynania protagonistów od tego, co robią z nimi przedmioty. Co więcej, w myśl ontologii zwróconej ku przedmiotom i *My*, i nasz Crusoe, wyspa oraz inne przedmioty mamy oba opisane przez Harmana tryby istnienia, to znaczy jesteśmy zarówno obecni (*Vorhanden*), jak i poręczni (*Zuhanden*). Refleksja Harmana pozwala dostrzec w cyfrowych robinsonadach opowieści o konieczności ciągłego wyzerowywania relacji protagonisty z przedmiotami, dzięki czemu przedmioty stają się na powrót dziwnymi atraktorami, nie tylko między nami, ale i między sobą nawzajem. Sytuacja rozbitka wzmacnia bowiem poczucie egzystencjalnej więzi przedmiotów z przedmiotami i z człowiekiem jako przedmiotem. Poszukiwanie pozostałości po wraku własnego okrętu, wyprawy do innych wraków, zbieranie zasobów byłyby właściwie trybem działania zdradzającym próby odzyskania starej więzi między przedmiotami. Wraki, szmaty, pakuły, resztki, ruiny, wrzucone w świat „wyspy” wraz z rozbitkami, przyciągają się nawzajem, znalazłszy się jednocześnie w matni samej wyspy-przedmiotu, rozbijającego, a następnie przyciągającego wszystkie te przedmioty na równi.

Czymże zatem jest rozbitek, jeśli nie zepsutym, uszkodzonym byciem? Rozbitek, rozbity przedmiot przyciągany jest przez inne rozbite przedmioty, z którymi łączy go odniesienie do fatalnego atraktora, jakim jest wyspa. Wyspa obnaża zatem poręczność człowieka (*Zuhandenheit*), a przez popsucie jego oraz innych przedmiotów wyrzucanych na jej brzeg, pozwala mu się uobecnić (*Vorhandenheit*) w stanie odpadu, zepsucia, rozbicia. Krzątania, zbieractwo, budowanie, odkrywanie na nowo przedmiotów – to wszystko efekt nieznosnego poczucia wspólnoty w entropii. Cyfrowe robinsonady obnażałyby zatem nie pęd do kolonizacji, imperialne marzenie zachodniego kapitalizmu, ekonomię zarządzania zasobami, lecz uporczywą walkę z własną popsutą poręcznością. Przetrwanie oznacza w tych grach właściwie ciągle mierzenie się z dysfunkcjonalnością bycia zarówno rozbitka, jak i otaczających go przedmiotów, które psują się, wymagają naprawy, ponownego wynajdywania itd. Ale cyfrowe robinsonady ujawniają również wymiennosc funkcji pełnionych przez przedmioty, wymiennosc, którą Harman opisuje

jako odwrócenie metaboliczne: „Narzędzie i popsute narzędzie są schwytane w jakimś odwróceniu metabolicznym. Stanowią nieodłączne bieguny, które nigdy nie odnoszą się do konkretnych ontycznych rodzin przedmiotów”⁴⁸. Wyspa wymaga od rozbitek wejścia w to „odwrócenie metaboliczne”, czy też uruchomienia owego „metabolizmu”, procesu przemiany, polegającego na ciągłym trawieniu, ponownym funkcjonalizowaniu, przerabianiu przedmiotów z popsutych na użyteczne i z użytecznych na popsute. Świetnie uchwycił ten rodzaj relacji z przedmiotami w grach Tomasz Majkowski, opisując wchłanianie, pożeranie oraz wydalenie przedmiotów jako fundamentalny element realizmu groteskowego:

Bohater wzrasta w potęgę, pochłaniając to, co pozostało z unicestwionych ciał jego przeciwników: coraz potężniejsze przedmioty, punkty i pieniądze. Czasem zjada też elementy świata: wiszące w powietrzu kule energii, wirujące monety i inne zdobycze, które pozwalają mierzyć progres. [...] Zaspokojenie zapewnia dopiero przekształcenie niepotrzebnego śmiecia w jakąś inną postać: sprzedanie go, rozmontowanie na części zamienne, przekształcenie w inną materię.⁴⁹

Budowane na metaforycznym potraktowaniu materii gry bachtinowskie interpretacje Majkowskiego pomagają zrozumieć pozycję zajmowaną przez gracza w systemie metabolicznym wyspy. W cyfrowych robinsonadach gracz nie jest jednak jedynym podmiotem karnawału, sam bowiem podlega pożarciu, przekształceniu i wydaleniu, na przykład gdy przetrwanie wymaga przebrania bohatera w groteskowe stroje z upolowanych zwierząt, upodabniające go do potworów, które na niego polują. Pochłanianie i metabolizowanie przedmiotów zachodzi zatem w nieoczekiwany sposób nie tylko za sprawą gracza, lecz także za sprawą innych przedmiotów, pochłaniających i metabolizujących siebie nawzajem. W ten sposób cyfrowe robinsonady retrotopijnie przywracają pewne formy połączenia, współzależności czy wspólnoty tego, co ludzkie i nie-ludzkie, jak określa je Andrzej Marzec w swojej interpretacji propozycji filozoficznej Timothy’ego Mortona na przykładzie *Pocahontas*⁵⁰. Można postawić tezę, że gry, remediując klasyczny schemat literacki, wzmocniły ten aspekt

48 Tamże, s. 106.

49 T.Z. Majkowski *Języki gropowieści*, s. 158.

50 A. Marzec *„Jesteśmy połączonym z sobą światem”*, s. 98-99.

robinsonad, który umożliwia ich subwersywne odczytanie odwołujące się do „płaskiej ontologii”, niwelującej opozycję podmiot–przedmiot, w rozumieniu Harmana, Mortona czy Bogosta. W tym wypadku metaforyzacja sytuacji rozbitka i przedmiotów pozwala lepiej zrozumieć charakter symbiotycznego porządku, na jaki retrotopijnie wskazują omawiane robinsonady. Wyspa trawi, a przedmioty w stanie rozbicia tracą dotychczasowy kontekst, ukazują się zatem jako jednostkowe wobec jej totalności, co oznacza, że ich poręczność i obecność muszą się zmienić. Przedmiot-rozbitek znajduje się w analogicznej sytuacji, co umyka w interpretacjach ekonomicznych bądź postkolonialnych. Odkrycie, że cyfrowe robinsonady na wzór swych literackich i telewizyjnych pierwowzorów czynią ze świata zasób do eksploatacji, jest jednocześnie celne i niewystarczające, pomija bowiem rzeczywistą przemianę wymuszoną przez wyspę-przedmiot. Cyfrowe robinsonady pozwalają ujawnić narzędziowość przedmiotu, jakim jest Crusoe czy inny przedmiot-rozbitek, awatar na wyspie. Ich problemem nie jest zatem uobecnienie kolonizacji czy ekonomii, ale realne oddziaływanie przedmiotów na siebie nawzajem. W tym sensie cyfrowe robinsonady ponownie ustanawiają – w trybie alegorii, podróży duchowej – bezpieczną przestrzeń spotkania graczy z przedmiotami, przywracając, w charakterze retrotopijnej nostalgii, poczucie więzi ze światem. Niestety, kiedy cyfrowy Crusoe przestaje być rozbitkiem, a wyspa jako przedmiot wycofuje się z jakiegokolwiek relacji, cyfrowe robinsonady obnażają narzędziowość przedmiotu-rozbitka, o którym traktowały wcześniejsze interpretacje. Nieuchronnie powraca bowiem podmiot, narzędzie zachodniej imperialnej kolonizacji, a przedmiotem gry staje się nie współbycie, lecz akumulacja kapitału. Wtedy zazwyczaj gra się kończy.

Abstract

Michał Kłosiński

UNIVERSITY OF SILESIA (KATOWICE)

Robinson Crusoe's Digital Doubles: Robinsonades in Video Games

Exploring the video games described in specialist literature as digital Robinsonades, Kłosiński focuses on how the model of the classic shipwreck story is digitally remediated from literature to game. In the first part he reconstructs the problem of digital Robinsonades in relation to their literary prototypes, outlining the postcolonial readings in video game studies that have taken up literary scholars' critique of liberal ideology and colonialism. The second part presents a new reading rooted in an ontology turned towards the object, which creates the framework to explore both the island as an object that turns Crusoe into a castaway and the nature of the castaway's position from an ontological perspective.

Keywords

digital Robinsonades, Robinson Crusoe, video game, digital game, ontology